ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΤΟΧΟΥΣ ΟΘΟΝΗΣ ΟΠΙΣΘΙΑΣ ΠΡΟΒΟΛΗΣ

Οι σταθερές εικόνες μπορεί να προκαλέσουν μόνιμες βλάβες στην οθόνη ή να σημαδέψουν το φώσφορο της λυχνίας. Αποφεύγετε την παρατεταμένη ή συνεχή χρήση των βιντεοπαιχνιδιών σε μεγάλες οθόνες οπίσθιας προβολής.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΕΠΙΛΗΨΙΑ

Παρακαλούμε διαβάστε το παρακάτω κείμενο, προτού χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι ή επιτρέψετε στα παιδιά σας να παίξουν μ' αυτό.

Μερικοί άνθρωποι είναι επιρρεπείς σε επιληπτικές κρίσεις ή απώλεια των αισθήσεων αν, στην καθημερινή τους ζωή, εκτεθούν σε συγκεκριμένες εκπομπές φωτός.

Αυτά τα άτομα μπορεί να πάθουν ξαφνική κρίση ενώ παρακολουθούν τηλεόραση ή παίζουν συγκεκριμένα βιντεοπαιχνίδια. Αυτό μπορεί να συμβεί ακόμα και αν το άτομο δεν έχει ιατρικό ιστορικό επιληψίας ή δεν έχει υποστεί ποτέ επιληπτική κρίση.

Εάν εσείς ή κάποιο μέλος της οικογένειάς σας είχατε ποτέ συμπτώματα επιληψίας (επιληπτικές κρίσεις ή απώλεια των αισθήσεων) κατά την έκθεση σε φώτα που αναβοσβήνουν, συμβουλευθείτε το γιατρό σας προτού παίξετε το παιχνίδι.

Συμβουλεύουμε τους γονείς να παρακολουθούν τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά τους. Εάν εσείς ή κάποιο από τα παιδιά σας παρουσιάσετε κατά τη διάρκεια του βιντεοπαιχνιδιού κάποιο από τα παρακάτω συμπτώματα: ζαλάδα, μειωμένη όραση, μυϊκούς ή οφθαλμικούς σπασμούς, απώλεια των αισθήσεων ή απώλεια προσανατολισμού, οποιαδήποτε ακούσια κίνηση ή σπασμό, σταματήστε ΑΜΕΣΩΣ το παιχνίδι και συμβουλευθείτε το γιατρό σας.

ΠΡΟΦΥΛΑΞΕΙΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΧΡΗΣΗ

- Μην κάθεστε πολύ κοντά στην οθόνη. Καθίστε σε αρκετή απόσταση από την οθόνη, όσο πιο μακριά σάς επιτρέπει το καλώδιο.
- Είναι προτιμότερο να παίζετε το παιχνίδι σε μικρή οθόνη.
- Αποφεύγετε τα παιχνίδια όταν είστε κουρασμένος ή άυπνος.
- Φροντίστε ο χώρος όπου βρίσκεστε να φωτίζεται επαρκώς.
- Κάνετε διαλείμματα 10-15 λεπτών κάθε ώρα όταν παίζετε βιντεοπαιχνίδια.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΜΕΝΟΥ

Τονισμός επιλογών Μενού	Τοποθέτηση ποντικιού πάνω από το στοιχείο.
Περιπλάνηση στις επιλογές/ Μετακίνηση των δρομέων	Κάντε **κλικ** για να κάνετε μια επιλογή ή **κλικ** στη λωρίδα του δρομέα.
Επιλογή/Επόμενη οθόνη	**Αριστερό κλικ** στην επιλογή/NEXT SCREEN.
Επιστροφή στην προηγού-μενη οθόνη	**Αριστερό κλικ** στο πλήκτρο κατεύθυνσης Πίσω/Πατήστε **ESC.**

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μάθετε τα βασικά πλήκτρα ελέγχου για το πρώτο σας εξάμηνο στο Hogwarts™.

ΕΝΕΡΓΕΙΑ	ΠΛΗΚΤΡΟ ΕΛΕΓΧΟΥ
Κίνηση	Πλήκτρα κατ/νσης ΕΠΑΝΩ/ΚΑΤΩ/ΑΡΙΣΤΕΡΑ/ΔΕΞΙΑ.
Άλμα	**CTRL** ή **δεξί κλικ.**
Χρήση Μαγικού Ραβδιού	**Αριστερό κλικ** και **κράτημα. Αφήστε το** μόλις στοχεύσετε για το ξόρκι.
Ενέργεια/Συνομιλία	Προχωρήστε προς το πρόσωπο/αντικείμενο.
Κοίταγμα Τριγύρω	Μετακινήστε το ποντίκι για να κοιτάξετε γύρω σας.
Προσωρινή Διακοπή Παιχνιδιού/Προβολή Μενού Προσ. Διακοπής	**ESC**

- Για τα πλήκτρα ελέγχου πτήσης με σκουπόξυλο, ανατρέξτε στην ενότητα *Μαθήματα πτήσης με σκουπόξυλο (Broomstick) και Quidditch* ™ στη σελ. 10.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Είναι η πρώτη μέρα του εξαμήνου στη Σχολή Μαγείας Hogwarts™ και ο καταπληκτικός κόσμος της μαγείας ανοίγεται μπροστά σας. Όπως και ο χαρισματικός, εκπαιδευόμενος νεαρός μάγος Harry Potter™, πρέπει να κάνετε τα πρώτα σας βήματα σε αυτόν τον παράξενο κόσμο, που απέχει πάρα πολύ από την ανιαρή ζωή των ανυποψίαστων και άσχετων με τη μαγεία ανθρώπων.

Έχετε να κάνετε φίλους, να μάθετε για Ξόρκια (Charms), Μαγικά Φίλτρα (Potions) και πώς να Αντιστέκεστε στις Σκοτεινές Δυνάμεις (Defence against the Dark Arts) και να εξερευνήσετε ένα πελώριο κάστρο που αλλάζει διαρκώς, γι' αυτό πρέπει να έχετε τα μάτια σας δεκατέσσερα. Ειδικά, εάν θέλετε να νικήσετε τον νταή της σχολής, τον Draco Malfoy™, και τα τσιράκια του, Crabbe και Goyle, πρέπει να αποφύγετε το ψυχρό βλέμμα του καθηγητή των μαγικών φίλτρων, Severus Snape™, και να εξημερώσετε έναν ολόκληρο «ζωολογικό κήπο» μαγικών πλασμάτων.

Αλλά μη φοβάστε, με συμμάχους όπως τον αξιαγάπητο Hagrid, την έξυπνη Hermione και τον σοφό διευθυντή της σχολής Albus Dumbledore™, είστε έτοιμοι να βοηθήσετε να λυθεί το μυστήριο της Φιλοσοφικής Λίθου και να νικήσετε τον «Ξέρεις Ποιος», πριν πείτε *"Wingardium Leviosa"*!

Καλή τύχη μικροί μάγοι! Είναι σίγουρο ότι θα τη χρειαστείτε.

- Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον Harry Potter, επισκεφτείτε τη δικτυακή τοποθεσία **www.harrypotter.com**.
- Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, επισκεφτείτε τη δικτυακή τοποθεσία **www.harrypotter.ea.com**.

ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Τοποθετήστε το δίσκο CD του παιχνιδιού στην κύρια μονάδα CD/DVD του υπολογιστή σας και ακολουθήστε τις οδηγίες εγκατάστασης που εμφανίζονται στην οθόνη.



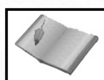
Σημείωση: Για περισσότερες πληροφορίες ή σε περίπτωση που αντιμετωπίσετε δυσκολίες με την εγκατάσταση, παρακαλούμε ανατρέξτε στον ξεχωριστό Οδηγό Εγκατάστασης (EAsy Install Guide) που περιλαμβάνεται στη συσκευασία.

ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Για να ξεκινήσετε μια Νέα Περιπέτεια:

1. Τονίστε την επιλογή START OR LOAD GAME (Έναρξη ή Φόρτωση Παιχνιδιού) και κάντε **αριστερό κλικ**. Εμφανίζεται η οθόνη Select a Game (Επιλογή Παιχνιδιού). Στη συνέχεια, κάντε **αριστερό κλικ** στην επιλογή NEW GAME (Νέο Παιχνίδι).
2. Θα προβληθεί το εισαγωγικό φιλμάκι. Μόλις ολοκληρωθεί η εισαγωγή, το παιχνίδι φορτώνεται και ξεκινά αυτόματα.

ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΜΙΑΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ:



Πρέπει να βρείτε ένα σημείο Αποθήκευσης Παιχνιδιού στο Hogwarts, το οποίο έχει τη μορφή ογκώδους μαγικού βιβλίου. Μόλις πλησιάσετε μπροστά από το βιβλίο, το παιχνίδι θα αποθηκευτεί.

ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΜΙΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΜΕΝΗ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ:

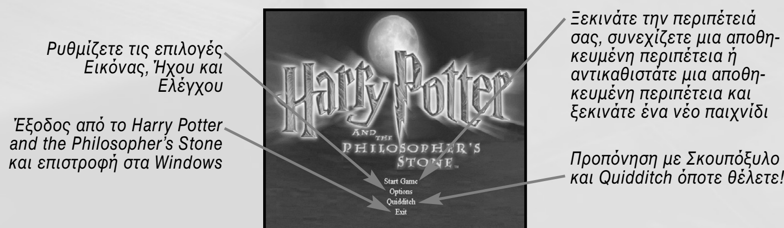
1. Την επόμενη φορά που θα ξεκινήσετε το παιχνίδι, κάντε κλικ στην επιλογή START GAME για να εμφανιστεί η οθόνη Select a Game (Επιλογή Παιχνιδιού).
2. Απλώς κάντε **κλικ** στο αποθηκευμένο παιχνίδι που θέλετε (κάθε θέση αποθηκευμένου παιχνιδιού συνοδεύεται από την επιλογή LOAD GAME). Κάντε ξανά κλικ στο LOAD GAME.
3. Το παιχνίδι φορτώνεται και εσείς συνεχίζετε από το σημείο που βρισκόσασταν την τελευταία φορά που αποθηκεύσατε.

- Διαφορετικά, κάντε αριστερό κλικ στο NEW GAME για να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι.

ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΗΣΕΤΕ ΜΙΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΜΕΝΗ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ:

1. Την επόμενη φορά που θα ξεκινήσετε το παιχνίδι, κάντε κλικ στην επιλογή START GAME για να εμφανιστεί η οθόνη Select a Game (Επιλογή Παιχνιδιού)..
2. Στη συνέχεια, κάντε κλικ στο LOAD GAME για το παιχνίδι που θέλετε να διαγράψετε. Στη συνέχεια, κάντε κλικ στο REPLACE GAME (Αντικατάσταση Παιχνιδιού), επιλέξτε YES (Ναι) μόλις εμφανιστεί το μήνυμα προτροπής και θα ξεκινήσει ένα νέο παιχνίδι.

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΜΕΝΟΥ



- Τονίστε και κάντε **αριστερό κλικ** σε μια επιλογή για να προχωρήσετε.
- Οι Αγώνες Quidditch και οι Προπονήσεις με Σκουπόξυλο είναι διαθέσιμα μόνον αφού ξεκλειδώσετε αυτά τα χαρακτηριστικά στο πλήρες παιχνίδι. Για περισσότερες πληροφορίες, μεταξύ άλλων και για τα πλήκτρα ελέγχου του Σκουπόξυλου, ανατρέξτε στη σελ. 10.

ΟΘΟΝΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μετά τη συνάντηση με τον Albus Dumbledore στον προθάλαμο, χωρίς να χρονοτριβείτε, αρχίστε να εξερευνείτε τις πιο σκοτεινές γωνιές του Hogwarts.



- Για να ξεκινήσετε μια συζήτηση, προχωρήστε προς τα πρόσωπα που συναντάτε.
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το **Ποντίκι** σε συνδυασμό με τα πλήκτρα κατεύθυνσης για να αλλάξετε την οπτική γωνία – αυτή η κίνηση είναι πολύ χρήσιμη σε δύσκολες καταστάσεις.

  Συμβουλή: Πατήστε το πλήκτρο **ESC** για να διακόψετε προσωρινά το παιχνίδι και να προβληθούν τα στοιχεία της Κάρτας Ελέγχου σας – ανατρέξτε στην ενότητα *Μενού Κάρτας Ελέγχου* στη σελ. 9.



Σημείωση: Τα εικονίδια της οθόνης γίνονται ορατά μόνον όταν είναι απαραίτητο (για παράδειγμα, όταν μαζέψετε ένα Αστέρι Πρόκλησης (Challenge Star)).

ΟΥΣΙΩΔΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

Οι πληροφορίες αυτής της ενότητας, αν και δεν εξαντλούν το θέμα, παρέχουν αρκετά στοιχεία για τα αλλόκοτα πράγματα που πιθανότατα θα συναντήσουν οι μαθητές εξερευνώντας το Hogwarts.

ΚΛΕΙΔΩΜΕΝΕΣ ΠΟΡΤΕΣ



Δεν μπορείτε να ανοίξετε κλειδωμένες πόρτες προτού ολοκληρώσετε ορισμένες αποστολές ή πριν κάνετε το σωστό ξόρκι. Ισχυρές μαγικές δυνάμεις απαγορεύουν την πρόσβαση σε ορισμένες περιοχές του κάστρου.

BERTIE BOTT'S EVERY FLAVOUR BEANS™

Θα παρατηρήσετε ότι αυτές οι κάπως ασυνήθιστες καραμέλες υπάρχουν παντού, μέσα και έξω από το κάστρο. Μαζέψτε τις και, σύντομα, θα ανακαλύψετε ότι είναι περιζήτητες ανάμεσα στους συμμαθητές σας.



ΑΝΤΟΧΗ



Ο Κεραυνός, που είναι ο δείκτης της αντοχής σας, απεικονίζει την κατάσταση της υγείας σας. Εάν φτάσει στο τέλος, ο Harry λιποθυμά και θα πρέπει να ξεκινήσετε από το τελευταίο αποθηκευμένο σημείο.



Σημείωση: Λωρίδες Αντοχής, που εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης, έχουν και μερικοί από τους αντιπάλους σας.

ΑΣΤΕΡΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ (CHALLENGE STARS)



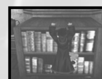
Καθ' όλη τη διάρκεια της περιπέτειάς σας, θα προσπαθήσετε να ολοκληρώσετε με επιτυχία πολλές συναρπαστικές προκλήσεις, για να μάθετε τα απαιτούμενα μαγικά κόλπα και να ολοκληρώσετε τον πρώτο σας χρόνο στο Hogwarts. Η συλλογή των αστεριών πρόκλησης κατά τη διάρκεια αυτών των αποστολών είναι ζωτικής σημασία για την επιτυχία σας – όσο περισσότερα αστέρια βρείτε τόσους περισσότερους βαθμούς θα κερδίσετε για το Gryffindor™.

CHOCOLATE FROGS™



Μόλις βρείτε έναν σοκολατένιο βάτραχο (Chocolate Frog), πρέπει να τον μαζέψετε. Εάν η αντοχή σας είναι λιγότερη από 100%, ο βάτραχος θα σας την αυξήσει.

ΑΛΜΑΤΑ, ΑΝΑΡΡΙΧΗΣΗ ΚΑΙ ΣΚΑΡΦΑΛΩΜΑ



Για εξερευνήσετε σωστά το Hogwarts, θα χρειαστεί να πηδήξετε πάνω από τεράστιες χαράδρες και να σκαρφαλώσετε πάνω από εμπόδια. Παρακολουθήστε το πρώτο εκπαιδευτικό μάθημα για να πάρετε γρήγορα το «κολάι».

Άλμα – Τρέξτε προς το κενό και πατήστε **CTRL** ή **δεξί κλικ** πριν φτάσετε στο χείλος του γκρεμού. Εάν το άλμα εκτελεστεί σωστά, θα φτάσετε ασφαλείς στην άλλη άκρη. Εάν πέσετε από μεγάλο ύψος, θα λιποθυμήσετε και θα πρέπει να ξαναρχίσετε από το τελευταίο σημείο που αποθηκεύσατε.

Σημείωση: Εάν η επιλογή του αυτόματου άλματος είναι ενεργοποιημένη από το Μενού OPTIONS (Επιλογές), δεν χρειάζεται να πατήσετε **CTRL** (ή **δεξί κλικ**) για να κάνετε άλμα. Απλώς, τρέχετε προς το χείλος του γκρεμού και πηδάτε αυτόματα προς την κατεύθυνση προς την οποία τρέχετε.

Σκαρφάλωμα – Περπατήστε προς ένα αντικείμενο ή ένα εμπόδιο και πατήστε εμπρός. Θα σκαρφαλώσετε πάνω από το αντικείμενο.

Σημείωση: Μπορείτε να σκαρφαλώσετε σε ή να πηδήξετε πάνω από ορισμένα μόνο εμπόδια.

ΠΩΣ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΞΟΡΚΙΑ

Θα μάθετε το πρώτο σας ξόρκι στο μάθημα «Αντίσταση στις Σκοτεινές Δυνάμεις» του Καθηγητή Quirrell. Εάν παρακολουθήσετε προσεκτικά το μάθημα θα μπορέσετε σε ελάχιστο χρονικό διάστημα να κάνετε το πρώτο σας ξόρκι.

ΕΚΜΑΘΗΣΗ

- Για να μάθετε τα ξόρκια, πρέπει να αντιγράψετε με ακρίβεια το σχήμα που έφτιαξε ο δάσκαλός σας, εντός του χρονικού ορίου. Εάν κάνετε με επιτυχία και απόλυτη ακρίβεια το ξόρκι, θα κερδίσετε περισσότερους βαθμούς για τον κοιτώνα σας.



*Κάντε **αριστερό κλικ** και **κρατήστε πατημένο** το κουμπί τοποθετώντας το δείκτη στο σημείο έναρξης και ακολουθήστε το ίχνος του σχήματος με το ποντίκι. **Αφήστε** το κουμπί μόλις τελειώσετε.*

Πρέπει να πάρετε βαθμό ίσο ή μεγαλύτερο από τη βάση για να πετύχετε.

Αντιγράψτε με ακρίβεια το σχήμα πριν τελειώσει ο χρόνος.

- Κρατήστε την πορεία του ραβδιού σας εντός του λευκού σχήματος.
- Μην ξεχνάτε ότι η σταθερότητα του χεριού και οι πολυάριθμες επιτυχίες είναι βέβαιο ότι θα σας βοηθήσει στην προσπάθειά σας να κερδίσετε το Κύπελλο του Κοιτώνα (House Cup).

  Σημείωση: Ίσως αντιγράψετε ευκολότερα τα ξόρκια, εάν ρυθμίσετε την ευαισθησία του ποντικιού από την ενότητα Πλήκτρα Ελέγχου του Μενού OPTIONS (ανατρέξτε στη σελ. 12).

ΕΚΤΕΛΕΣΗ

ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΞΟΡΚΙ:



1. Μόλις μάθετε ένα ξόρκι, κάνετε **αριστερό κλικ** και **κρατήστε πατημένο** το πλήκτρο και προετοιμάστε το χέρι με το ραβδί για το ξόρκι



2. Μετακινήστε τον αστραφτερό δείκτη πάνω από το στόχο με το ποντίκι ή τα πλήκτρα κατεύθυνσης.



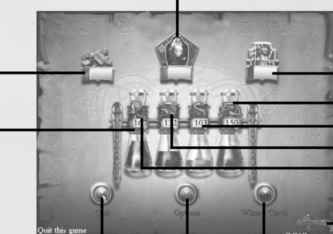
3. Εάν είστε πάνω από το στόχο, εμφανίζεται το ίχνος του ξορκιού και πρέπει να αφήσετε το ποντίκι για να κάνετε το ξόρκι.

ΜΕΝΟΥ ΚΑΡΤΑΣ ΕΛΕΓΧΟΥ

Μπορείτε να ελέγχετε την κατάστασή σας και να περνάτε τα υπόλοιπα μενού του παιχνιδιού μέσα από το Μενού Κάρτας Ελέγχου. Εάν θέλετε να δείτε πώς τα πάει ο κοιτώνας Griffindor στο διαγωνισμό των Κοιτώνων, να δείτε το Μαγικό Πάπυρο, να αλλάξετε τις επιλογές ή απλά να κάνετε ένα διάλειμμα, πατήστε **ESC**, για να εμφανιστεί η Κάρτα Ελέγχου σας.



Σημείωση: Όταν το Μενού Κάρτας Ελέγχου είναι ανοιχτό, το παιχνίδι διακόπτεται προσωρινά.



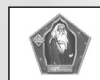
BERTIE BOTT'S EVERY FLAVOUR BEANS



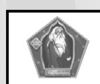
Όπως θα μάθετε γρήγορα, η αγαπημένη ασχολία των πολυμήχανων νεαρών μάγων είναι να μαζεύουν αυτές τις μαγικές καραμέλες. Εάν μαζέψετε αρκετά φασολάκια, θα μπορείτε να κάνετε ανταλλαγές με τους συμμαθητές σας.

ΚΑΡΤΕΣ ΔΙΑΣΗΜΩΝ ΜΑΓΙΣΣΩΝ ΚΑΙ ΜΑΓΩΝ (FAMOUS WITCHES AND WIZARDS CARDS)

Μπορείτε να μαζεύετε τις κάρτες με Διάσημες Μάγισσες και Μάγους, που βρίσκετε καθ' όλη τη διάρκεια της περιπέτειάς σας. Εάν συγκεντρώσετε και φτιάξετε μια μεγάλη συλλογή τέτοιων καρτών θα σας ζηλεύουν όλοι σας οι φίλοι.



ΠΡΟΒΟΛΗ ΤΗΣ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΚΑΡΤΩΝ



Μόλις βρείτε μια κάρτα, θα τοποθετηθεί στο Μαγικό Πάπυρο. Για να δείτε τη συλλογή σας, πατήστε **ESC** για να ανοίξει η Κάρτα Ελέγχου σας και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί Wizard Cards του Μαγικού Πάπυρου. Θα εμφανιστεί ο Μαγικός Πάπυρος. Κάντε **κλικ** στα πλήκτρα κατεύθυνσης στο κάτω μέρος της σελίδας για να δείτε όλη τη συλλογή.

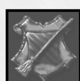
- Για να μάθετε περισσότερα για κάποια κάρτα, μεγεθύνετε το εικονίδιο με **κλικ**.

ΒΑΘΜΟΙ ΚΟΙΤΩΝΑ



Ως μέλος του κοιτώνα Γκρίφιντορ, μπορείτε να κερδίσετε βαθμούς κοιτώνα στα μαθήματα και ολοκληρώνοντας τις αποστολές που σας ανατίθενται κατά τη διάρκεια της περιπέτειας. Ο στόχος σας είναι να βοηθήσετε το Γκρίφιντορ να «τσακώσει» το Κύπελλο Κοιτώνα και να εμποδίσετε τους γλοιώδεις Σλίθεριν να κερδίσουν το κύπελλο για μια ακόμη χρονιά! Για να δείτε την κατάταξη του Γκρίφιντορ στη μάχη για την κατάκτηση του Κυπέλλου Κοιτώνα, δείτε τους βαθμούς στην κάρτα ελέγχου σας.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΠΤΗΣΗΣ ΜΕ ΣΚΟΥΠΟΞΥΛΟ ΚΑΙ QUIDDITCH



Το Quidditch είναι σημαντικό κομμάτι της ζωής στο Hogwarts. Δεν είναι μόνον ένα πολύ συναρπαστικό άθλημα, αλλά επίσης διδάσκει τους συμμετέχοντες πολύτιμα κόλπα χειρισμού του σκουπόξυλου, τα οποία μπορεί να αποδειχτούν πολύ χρήσιμα και έξω από το γήπεδο.

- Εάν ολοκληρώσετε την Εξάσκηση με Σκουπόξυλο και θέλετε να εξασκηθείτε κι άλλο, επιλέξτε BROOMSTICK PRACTICE από το Κεντρικό Μενού.
- Αφού ολοκληρώσετε τον πρώτο Αγώνα Quidditch, μπορείτε να λάβετε μέρος σε ένα QUIDDITCH LEAGUE (Πρωτάθλημα Quidditch) από το Κεντρικό Μενού. Με αυτή την επιλογή θα αντιμετωπίζετε όλο και δυσκολότερες ομάδες, καθώς προχωράτε στο διαγωνισμό.

ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΣΚΟΥΠΟΞΥΛΟΥ

A	Επιτάχυνση
Z	Επιβράδυνση
Πλήκτρα κατεύθυνσης ΕΠΑΝΩ/ΚΑΤΩ/ΑΡΙΣΤΕΡΑ/ΔΕΞΙΑ	Πτήση ΕΠΑΝΩ/ ΚΑΤΩ ΑΡΙΣΤΕΡΑ/ΔΕΞΙΑ



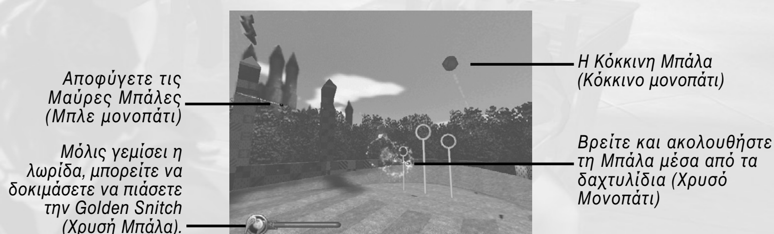
Σημείωση: Η πτήση με σκουπόξυλο θα είναι ευκολότερη, εάν αντιστρέψετε τα πλήκτρα ελέγχου του Σκουπόξυλου από το Μενού OPTIONS. Μεταβείτε στο Μενού OPTIONS από το Κεντρικό Μενού ή την οθόνη Κάρτας Ελέγχου. Σημειώστε το πλαίσιο δίπλα στην επιλογή INVERT BROOM CONTROL (Αναστροφή Πλήκτρων Ελέγχου Σκουπόξυλου) και θα αντιστραφούν τα πλήκτρα κατεύθυνσης ΕΠΑΝΩ και ΚΑΤΩ.

ΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ QUIDDITCH

Το Quidditch είναι ένα από τα δημοφιλέστερα αθλήματα στον κόσμο της μαγείας – και δικαίως. Είναι γρήγορο και άγριο και, μερικές φορές, μπορεί να παίζεται για ολόκληρες εβδομάδες. Φυσικά, ο Κυνηγός είναι αυτός που μπορεί να αλλάξει την πορεία του αγώνα σε μια στιγμή, πιάνοντας την Golden Snitch™. Για να την πιάσετε πρέπει να την κυνηγήσετε πρώτα.

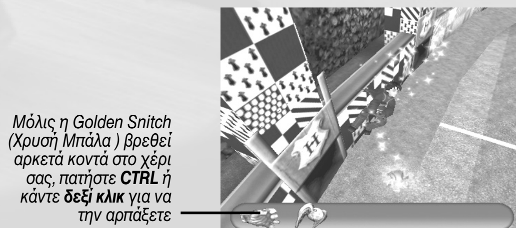
- Μην ξεχνάτε ότι πρέπει με κάθε τρόπο να αποφεύγετε τις Μαύρες Μπάλες και τους άλλους παίκτες. Εάν συγκρουστείτε με κάποιον ή κάτι, θα μειωθεί η αντοχή σας.
- Εάν χάσετε κάποιο δαχτυλίδι, μειώνεται η λωρίδα.

ΚΥΝΗΓΙ ΤΗΣ GOLDEN SNITCH (ΧΡΥΣΗΣ ΜΠΑΛΑΣ)



- Μόλις εντοπίσετε την Golden Snitch (Χρυσή Μπάλα), πρέπει να τη κυνηγήσετε φροντίζοντας να περάσετε μέσα από τα χρωματιστά δαχτυλίδια. Προσπαθήστε να μείνετε πίσω της έως ότου γεμίσει η λωρίδα. Κατόπιν, απλώστε το χέρι σας και δοκιμάστε να την πιάσετε.

ΠΩΣ ΝΑ ΠΙΑΣΕΤΕ ΤΗΝ GOLDEN SNITCH (ΧΡΥΣΗ ΜΠΑΛΑ)



- Μόλις βρεθείτε σε απόσταση αναπνοής από την Golden Snitch (Χρυσή Μπάλα), πατήστε ***CTRL*** ή κάντε ***δεξί κλικ*** για να την πιάσετε. Εάν τα καταφέρετε, κερδίζετε τον αγώνα υπέρ του Gryffindor!
- Εάν καθυστερήσετε να πιάσετε την Golden Snitch (Χρυσή Μπάλα), θα σας ξεφύγει και θα πρέπει να την κυνηγήστε ξανά.



Σημείωση: Εάν λιποθυμήσετε κατά τη διάρκεια του Πρωταθλήματος Quidditch, η ομάδα σας χάνει το παιχνίδι και νικούν οι αντίπαλοι. Εάν λιποθυμήσετε κατά τη διάρκεια άλλων αγώνων Quidditch, θα πρέπει να ξεκινήσετε ξανά το ίδιο επίπεδο.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ (OPTIONS)

Επιλέξτε τις επιλογές που θέλετε να ρυθμίσετε.

Για να μεταβείτε στην οθόνη Options του παιχνιδιού, πατήστε **ESC**, και μετά κάντε **αριστερό κλικ** στο πλήκτρο OPTIONS.

Για να μεταβείτε στην οθόνη Options από το Κεντρικό Μενού, κάντε **αριστερό κλικ** στο πλήκτρο OPTIONS.

ΕΙΚΟΝΑ

RESOLUTION (Ανάλυση) – Κάντε κλικ για να ρυθμίσετε την ανάλυση της οθόνης σε κάποια από τις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις.

Σημείωση: Το παιχνίδι επιλέγει αυτόματα μια ανάλυση βάσει της κάρτας γραφικών και των προγραμμάτων οδήγησης που είναι εγκατεστημένα στον υπολογιστή σας.

COLOUR DEPTH (Ένταση χρώματος) – Επιλέξτε χρώμα μεταξύ 16 και 32 bit.

TEXTURE DETAIL (Λεπτομέρεια Υφής) – Επιλέξτε ανάμεσα σε HIGH (Υψηλή), MEDIUM (Μέτρια) ή LOW (Χαμηλή).

OBJECT DETAIL (Λεπτομέρεια αντικειμένου) – Επιλέξτε ανάμεσα σε VERY HIGH (Πολύ Υψηλή), HIGH, MEDIUM, LOW και VERY LOW (Πολύ Χαμηλή).

BRIGHTNESS (Φωτεινότητα) – Κάντε **αριστερό κλικ** στη λωρίδα για να ρυθμίσετε τη φωτεινότητα της οθόνης.



Σημείωση: Ανάλογα με τις τεχνικές προδιαγραφές του υπολογιστή σας, ενδέχεται η εικόνα του παιχνιδιού να τρεμοπαίζει εάν ρυθμίσετε τη λεπτομέρεια πολύ υψηλά. Ο υπολογιστής επιχειρεί αυτόματα να επιλέξει τη βέλτιστη ρύθμιση κατά την εγκατάσταση. Ωστόσο, εάν προσαρμόσετε τις παραπάνω ρυθμίσεις θα βελτιωθεί η απόδοση του παιχνιδιού.

ΗΧΟΣ

MUSIC VOLUME (Ένταση μουσικής) – Κάντε **αριστερό κλικ** στη λωρίδα για να ρυθμίσετε την ένταση της μουσικής του παιχνιδιού.

SOUND VOLUME (Ένταση ήχου) – Κάντε **αριστερό κλικ** στη λωρίδα για να ρυθμίσετε την ένταση των ηχητικών εφφέ του παιχνιδιού.

ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ/ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΠΤΗΣΗΣ

Όλα τα πλήκτρα ελέγχου στο παιχνίδι Harry Potter and the Philosopher's Stone ορίζονται από το χρήστη. Για να αλλάξετε ένα πλήκτρο ελέγχου, κάντε **αριστερό κλικ** στο πλαίσιο διαλόγου για να τονιστεί και μετά πατήστε το νέο πλήκτρο. Τα νέα πλήκτρα ελέγχου είναι έτοιμα.



Σημείωση: Ο υπολογιστής συγκρατεί στη μνήμη δύο πατήματα πλήκτρου για κάθε ενέργεια, γι' αυτό, κάντε ξανά κλικ εάν θέλετε να ορίσετε μόνον ένα πλήκτρο ελέγχου.

MOUSE SPEED (Ταχύτητα ποντικιού) – Κάντε κλικ και σύρετε το δρομέα. Όσο περισσότερο μετακινείτε το δρομέα προς τα δεξιά, τόσο πιο ευαίσθητο γίνεται το ποντίκι.
INVERT BROOM (Αναστροφή του σκουπόξυλου) – Με αυτή την επιλογή, θα αντιστρέφονται τα πλήκτρα ΕΠΑΝΩ και ΚΑΤΩ ανάλογα με τις προτιμήσεις σας.
AUTO JUMP (Αυτόματο Άλμα) – Με αυτή την επιλογή, ο Χάρι κάνει αυτόματα άλμα μόλις φτάσει κοντά σε κενό.

ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΚΑΙ ΦΟΡΤΩΣΗ

Το παιχνίδι *Harry Potter and The Philosopher's Stone* σας δίνει τη δυνατότητα να αποθηκεύετε δεδομένα του παιχνιδιού στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας.

ΓΙΑ ΝΑ ΦΟΡΤΩΣΕΤΕ ΕΝΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΜΕΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

1. Τονίστε και κάντε **αριστερό κλικ** στην επιλογή START GAME από το Κεντρικό Μενού. Εμφανίζεται η οθόνη Select a Game (Επιλογής Παιχνιδιού).
2. Απλώς κάντε **κλικ** στο αποθηκευμένο παιχνίδι που θέλετε (κάθε θέση αποθηκευμένου παιχνιδιού έχει την επιλογή LOAD GAME). Κάντε ξανά κλικ στο LOAD GAME που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης και θα ξεκινήσει το παιχνίδι.

- Για να αντικαταστήσετε ένα αποθηκευμένο παιχνίδι με ένα νέο στην ίδια θέση, κάντε κλικ στο LOAD GAME. Στη συνέχεια, κάντε **κλικ** στην επιλογή REPLACE GAME (Αντικατάσταση Παιχνιδιού) που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης.
- Πατήστε το πλήκτρο **ESC**, για να επιστρέψετε όποτε θέλετε στο Κεντρικό Μενού.



ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΕΤΕ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

Βρείτε κάποιο από τα βιβλία Αποθήκευσης Παιχνιδιού (εμφανίζονται συχνά στις αχανείς αίθουσες του Hogwarts) και περπατήστε πάνω του. Ξεκινά αυτόματα η αποθήκευση του παιχνιδιού.

Συμβουλή: Ψάξτε για τα βιβλία Αποθήκευσης Παιχνιδιών και περπατήστε πάνω τους. Με αυτόν τον τρόπο δεν θα χάσετε την πρόοδο που κάνατε ως τη συγκεκριμένη στιγμή.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

RON WEASLEY

O Ron Weasley είναι ο έκτος Weasley που φοιτά στο Hogwarts. Συναντά τον Harry στο Hogwarts Express και γίνονται αμέσως φίλοι. Παρόλο που δεν προέρχεται από πλούσια οικογένεια, ο Ron έχει χρυσή καρδιά. Είναι πιστός και αληθινός φίλος, και ο Harry μπορεί να στηρίζεται πάνω του στις δύσκολες στιγμές.

HERMIONE GRANGER™

Η Hermione Granger είναι η καλύτερη μαθήτρια στην τάξη του Harry στο Hogwarts. Πάντα πρόθυμη να απαντήσει στις ερωτήσεις των καθηγητών, η Hermione διαβάζει πολύ και είναι πάντα προετοιμασμένη. Η Hermione είναι πολύ γενναία και δεν κάνει πίσω ποτέ όταν πρόκειται να αντιμετωπίσει μια πρόκληση. Σε περισσότερες από μία περιπτώσεις, η γενναιότητα και η εξυπνάδα της θα βοηθήσουν σημαντικά τον Harry να ξεμπλέξει από τους μπελάδες.

RUBEUS HAGRID™

O Rubeus Hagrid είναι ο Κλειδοκράτορας και ο Δασοφύλακας του Hogwarts. Ο Hagrid, που είναι ένας γίγαντας με τρυφερή ψυχή και έχει αδυναμία σε όλα τα μαγικά πλάσματα, γίνεται ένας από τους πιο πιστούς φίλους του Harry. Ως Κλειδοκράτορας και Δασοφύλακας, ο Hagrid γνωρίζει πολλά για τη σχολή και την ιστορία της.

ALBUS DUMBLEDORE

O Albus Dumbledore είναι ο διακεκριμένος Διευθυντής της Σχολής Hogwarts για Μαγείες και Ξόρκια. Ο Dumbledore, που από πολλούς θεωρείται ο μεγαλύτερος μάγος όλων των εποχών, διευθύνει το Hogwarts με σοφία, υπομονή, δικαιοσύνη και πανίσχυρες μαγικές δυνάμεις. Στο πρόσωπο του Albus Dumbledore, ο Harry βρίσκει έναν έμπιστο σύμβουλο και άγρυπνο προστάτη.

ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ QUIRRELL

Ο Καθηγητής Quirrell είναι ο νέος δάσκαλος του Hogwarts για το μάθημα Αντίστασης στις Σκοτεινές Δυνάμεις. Η αποστολή του είναι να εκπαιδεύσει τους μαθητές να προστατεύονται από τις δυνάμεις του κακού. Αν και ο Hagrid υπαινίχτηκε ότι μάλλον δεν είναι κατάλληλος για τη συγκεκριμένη θέση, είναι πολύ πιο ισχυρός από όσο πιστεύουν στο Hogwarts.

ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ SEVERUS SNAPE

Ο Καθηγητής Severus Snape είναι ο δάσκαλος των Μαγικών Φίλτρων. Επίσης είναι επικεφαλής του κοιτώνα Slytherin και, συχνά, βρίσκεται σε παράξενα σημεία του Hogwarts. Ο Καθηγητής Snape δεν συμπαθεί τον Harry και κάνει τα πάντα για να βρει ευκαιρία να αφαιρέσει βαθμούς από το Gryffindor, ειδικότερα εάν είναι εις βάρος του Harry.

DRACO MALFOY

Ο Draco Malfoy είναι η «θεία δίκη» για το Harry μέσα στο Hogwarts. Μαζί με τα τσιράκια του από τον κοιτώνα Slytherin, τον Crabbe και τον Goyle, ο Malfoy τρελαίνεται να χλευάζει τον Harryκαι να σαμποτάρει τα σχέδιά του. Ο φθόνος του Malfoy δεν έχει όρια και δεν αντέχει καμία επιτυχία του Harry. Θα κάνει τα πάντα για να κερδίσει το Κύπελλο Κοιτώνων για το Slytherin.

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Ομάδα Παραγωγής: Brett Skogen, Louise McTighe

Μάρκετινγκ: Jim Molinaro, Susan Montague, Jason Ades

Θερμές Ευχαριστίες από την WBIE στους: Michael Harkavy, Philippe Erwin, Scott Johnson, Heidi Behrendt, Sandy Yi, Catherine Trillo, Lisa St. Amand, Julie McNally Cahill, Lisa Singer

KNOW WONDER/AMAZE

Διευθυντές Παραγωγής: Dan Elenbaas, David Mann

Ομάδα Παραγωγής: Elizabeth Smith, Phil Trumbo, Frank Peterson, Aspen Price

Προγραμματισμός: Glen Kirk, Chris Phillips, David Lawson, Fraser Thompson, Paul Furio, Peter Kolarov

Καλλιτεχνικό Τμήμα: Christopher Vuchetich, Sharon Plotkin, Kerwin Burton, Nathan Hocken, Laura Smith, Tiffany Vongerichten, Bill Sears, Eric Gingrich, Lorian Kiesel, David Stevenson, Forrest Keyes, Jason Zayas, Jason Newkirk, Jeff Willis, Bill Meyer, Keith Himebaugh, Les Betterley, Lynne Startup, Mike Ingrassia, Mike Prittie, Todd Lovering, Tony Ravo

Σχεδιασμός: Benjamin Golus, Chad Verrall, Jordan Thomas

Σύνθεση και Εκτέλεση Μουσικών Κομματιών: Jeremy Soule

Σχεδιασμός Ήχου: Mark Yeend, Drew Cady

Δ.Π.: Jack Brummet, Cheryl Penick, Jason Bay, Anil Joshi, Elizabeth Cummings, Brian Kirkness

Θερμές Ευχαριστίες στους: Steve Ettinger, Kris Summers, JC Connors, Laurie Bauman, Mike Dean, Stephanie Hertager, Susan DeMerit, Aaron Rice, Kevin Burdick, Curtis Asplund

ELECTRONIC ARTS – ΤΜΗΜΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Ομάδα Παραγωγής: Mike Cooper, Tony Casson, Wayne Frost, Chris Gray, Simon Harris, Owen O'Brien, Rob O'Farrell, Colin Robinson

Καλλιτεχνική Ομάδα: Adrian Croft, Ross Dearsley, Lennie Graves, Rachael Huntington, John Miles

Ομάδα Σχεδιασμού: Robert Berger

Ομάδα Προγραμματισμού: Paul Bostock, Ben Deane, Jonathan Perrins, Scott Peter

Επεξεργασία Σεναρίου και Διαλόγων: Guy Miller, Simon Phipps

Ομάδα Ήχου: Adele Kellett, Nick Laviers, Bill Lusty, Dominic Smart

Σύνθεση και Εκτέλεση Μουσικών Κομματιών: Jeremy Soule

Τμήμα Δ.Π.: Matt Bennett, Stuart Benson, Daniel Boothman, Martin Bradley, Oliver Byrne, Stephen Collyer, Chris Eades, Anuj Gaur, Ed Howells, Nick Long, Phil Maskell, Chris McBride, James Melling, Rupert Moss, Matt Price, Sam Roberts, Mike Sait, Pete Samuels, Giles Sleeman, Barrie Tingle, Melvin Veerasamay, Darren Wall, Paul Watson, Ricky Watts, Elliot Withers

Τεχνική Δ.Π.: Wayne Boyce, Joe Grant, Donna Hicks, Marcus Purvis

Μάρκετινγκ Στούντιο Ευρώπης: Murray Pannell, Roy Meredith, Sara Hobson

Διευθυντές Προσαρμογής Γλώσσας: Carole Celle (Europe), Tomomi Arakawa and Fuzuki Ninomiya (Japan).

Τεκμηρίωση: James Lenoël, Greg Roensch

Διευθύντρια Προϊόντος για την Ευρώπη: Martina Gadringer

Υπεύθυνη Λογαριασμού: Candice Westman

Προγραμματισμός Παραγωγής: Jane Luckraft

Διευθυντής Έργου Συσκευασίας: Vyn Arnold

Διαμόρφωση και Συντονισμός Έντυπου Υλικού: Joanna Taylor

Συντονισμός Προσαρμογής Γλώσσας στον Παγκόσμιο Ιστό: Ai-Lich Nguyen

Φωνές: Gregg Chillin, David Coker, Allan Corduner, Chris Crosby, Gary Fairhall, Eve Karpf, David de Keyser, Jonathan Kydd, Victoria Robinson, Joe Sowerbutts, Harry Robinson, Emily Robinson

Δημόσιες Σχέσεις: Anna Marie Stein (Worldwide)

Συντονισμός Υλικού: Piers Dodd

Εργασίες Στούντιο: Phil Jones, Anne Miller

CQC για την Ευρώπη: James Arup, ¹sa Carlsson, Andrew Chung, James Bolton, Paul Davies, Jean-Yves Duret, James Featherstone, David Fielding, Tony Hopkins, Andrea Iori, Ben Jackson, Justin Keeble, Jamie Keen, Gary Napper, James Norton, Tuire Ollila, Ashley Powell, Paul Richards, Andres Segarra-Valero, Steffen Thejll-Moller, Rupert Whicker

Θερμές Ευχαριστίες στους: Bruce McMillan, Chuck Clanton, David Byrne, Joe Lawrence, Lisa Stokes, Lisa Watt, David Heyman, Christopher Little, Danny Bilson, Paul DeMeo, Paul Marsden and J.K. Rowling.

ΓΝΩΣΤΟΠΟΙΗΣΗ

Η ELECTRONIC ARTS ΔΙΑΤΗΡΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΝΑ ΠΡΟΒΕΙ ΣΕ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ ΠΟΥ ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΤΑΙ ΣΤΟ ΠΑΡΟΝ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ, ΑΝΑ ΠΑΣΑ ΣΤΙΓΜΗ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ.

Η ELECTRONIC ARTS ΔΕΝ ΠΑΡΕΧΕΙ ΕΓΓΥΗΣΕΙΣ, ΟΡΟΥΣ Ή ΕΚΠΡΟΣΩΠΗΣΕΙΣ ΡΗΤΕΣ Ή ΕΜΜΕΣΕΣ, ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ, ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΟΥ, ΤΗΝ ΕΜΠΟΡΕΥΣΙΜΟΤΗΤΑ ΤΟΥ Ή ΤΗΝ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ ΕΙΔΙΚΟ ΣΚΟΠΟ. ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ ΠΑΡΕΧΕΤΑΙ «ΩΣ ΕΧΕΙ». Η ELECTRONIC ARTS ΠΑΡΕΧΕΙ ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΕΙΣ ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΚΑΙ ΤΑ ΜΕΣΑ ΤΟΥ. ΣΕ ΚΑΜΙΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ Η ELECTRONIC ARTS ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΟΠΟΙΕΣΔΗΠΟΤΕ ΕΙΔΙΚΕΣ, ΕΜΜΕΣΕΣ Ή ΠΑΡΕΠΟΜΕΝΕΣ ΖΗΜΙΕΣ.

ΑΥΤΟΙ ΟΙ ΟΡΟΙ ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΝΘΗΚΕΣ ΔΕΝ ΕΠΗΡΕΑΖΟΥΝ ΟΥΤΕ ΠΡΟΔΙΚΑΖΟΥΝ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΤΟΥ ΑΓΟΡΑΣΤΗ ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ Ο ΑΓΟΡΑΣΤΗΣ ΣΥΝΙΣΤΑ ΚΑΤΑΝΑΛΩΤΗ ΠΟΥ ΑΠΟΚΤΑ ΑΓΑΘΑ ΓΙΑ ΜΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΧΡΗΣΗ.

ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΗ ΕΓΓΥΗΣΗ

Η Electronic Arts εγγυάται στον αρχικό αγοραστή του παρόντος λογισμικού προϊόντος ηλεκτρονικών υπολογιστών ότι το μέσο εγγραφής όπου είναι εγγεγραμμένα τα προγράμματα του λογισμικού δεν θα παρουσιάσει ελαττώματα του υλικού και της κατασκευής για 12 μήνες από την ημερομηνία αγοράς. Εντός αυτής της περιόδου, τα ελαττωματικά μέσα θα αντικατασταθούν, εάν το αρχικό προϊόν επιστραφεί στην Electronic Arts στη διεύθυνση που αναγράφεται στο οπισθόφυλλο του παρόντος εντύπου, μαζί με χρονολογημένη απόδειξη της αγοράς, μια δήλωση περιγραφής των ελαττωμάτων, το ελαττωματικό μέσο και τη διεύθυνσή σας.

Η παρούσα εγγύηση είναι επιπρόσθετη και δεν επηρεάζει με κανέναν τρόπο τα συνταγματικά σας δικαιώματα. Η παρούσα εγγύηση δεν ισχύει για τα προγράμματα λογισμικού, τα οποία παρέχονται «ως έχουν», ούτε για τα μέσα που υπέστησαν κακή χρήση, βλάβη ή υπερβολική φθορά.

ΕΠΙΣΤΡΟΦΕΣ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ

Η Electronic Arts θα αντικαταστήσει το μέσο που έχει καταστραφεί από τον χρήστη, εφόσον το επιτρέπουν τα τρέχοντα αποθέματα, σε περίπτωση που το αρχικό μέσο επιστραφεί με Eurocheque ή ταχυδρομική επιταγή 7,50 Λιρών Αγγλίας για κάθε CD, πληρωτέες στην Electronic Arts Ltd.

Παρακαλούμε μην παραλείψετε να συμπεριλάβετε όλες τις λεπτομέρειες σχετικά με το ελάττωμα, το ονοματεπώνυμό σας, τη διεύθυνσή σας και, όπου είναι δυνατόν, έναν αριθμό τηλεφώνου στον οποίο μπορούμε να επικοινωνήσουμε μαζί σας τις πρωινές ώρες.

Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 181, Chertsey, KT16 0YL, UK.


HOGWARTS
DRACO DORMIENS NUNQUAM TITILLANDUS